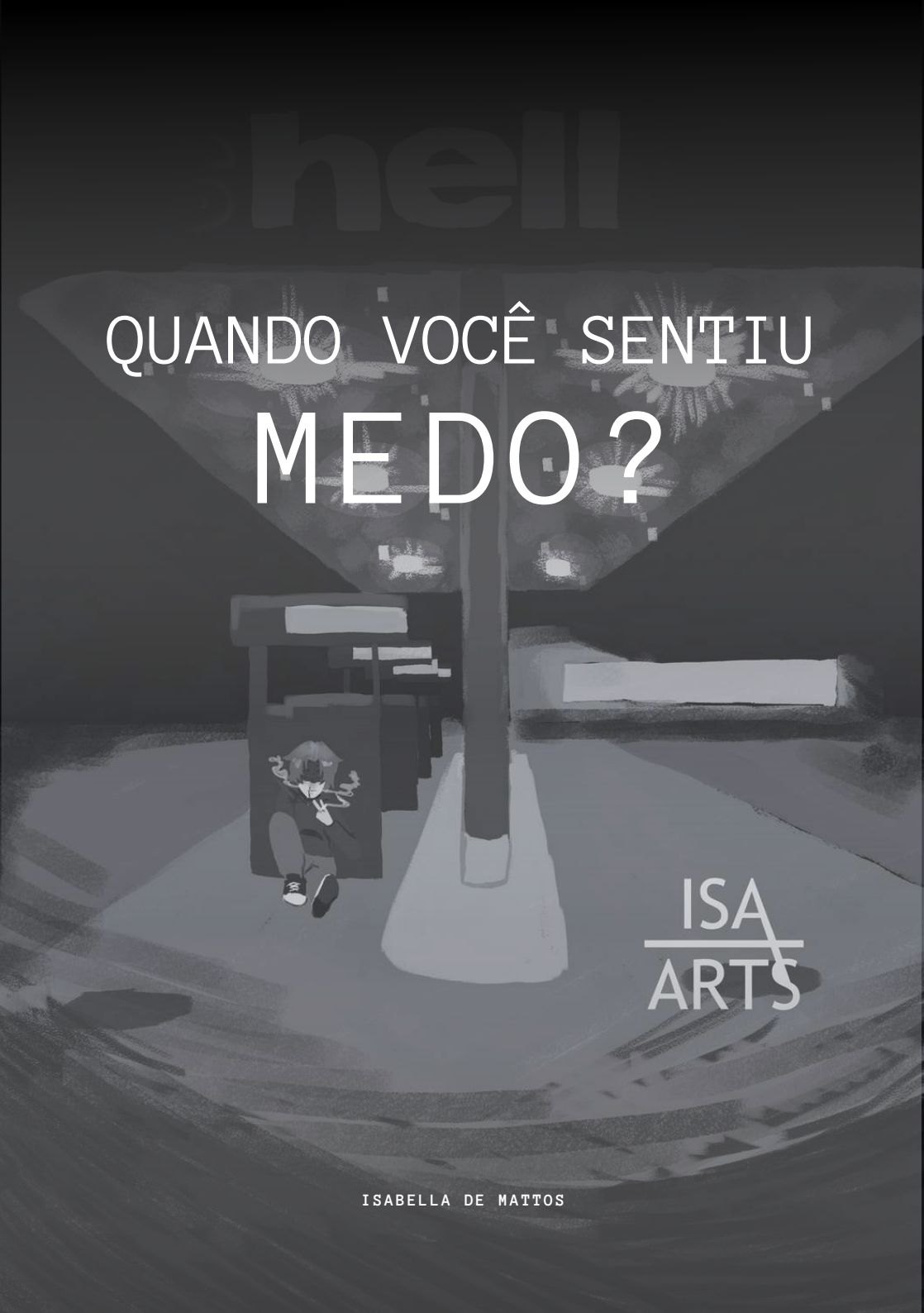
QUANDO VOCÊ SENTIU MEDO?



ISA ARTS

ISABELLA DE MATTOS

QUANDO VOCÊ SENTIU MEDO?

ISABELLA DE MATTOS

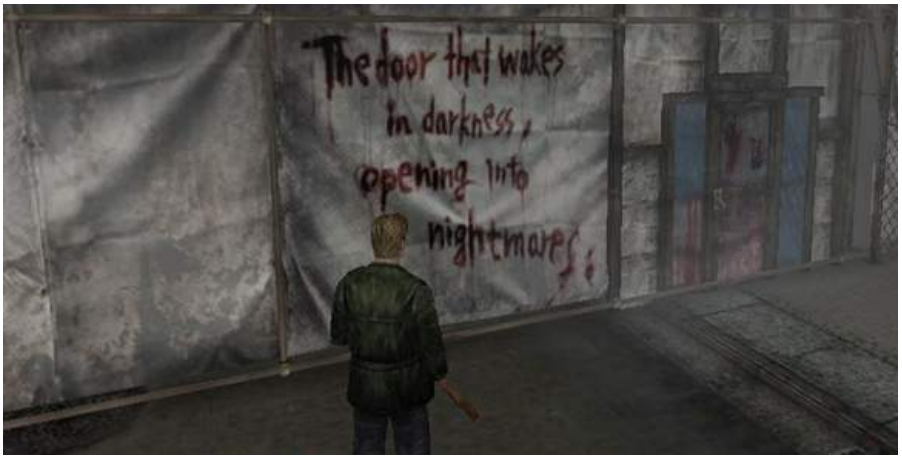
Não tenho exatamente certeza de pra onde vou com este livro, talvez seja apenas uma coletânea de coisas que eu gosto e espero conseguir mostrar porque guardo elas próximas de mim. Artista em andamento, 21 anos, não vivi muito mas me contento com o que tenho. Não produzi obras com horror em si, mas me interessa muito e planejo estudar mais esse interesse e quem sabe num futuro próximo produzir algo que me perturbe o suficiente.

Espero que goste dessa minha série de pensamentos quase incoerente.

Você consegue se lembrar da primeira vez que uma mídia conseguiu te aterrorizar? Eu lembro, claro como o dia ainda. Eu devia ter meus 6 ou 7 anos, tinha acabado de descobrir como jogava um video game, o PlayStation 2 de casa que tinha se tornado meu companheiro de tardes carregava o disco de Silent Hill 2. Tudo sobre esse jogo me perturbava, a música, a tela inicial e principalmente quando o jogo começa de fato. Silent Hill, para os desavisados, é uma franquia de jogos de terror, começou lá nos anos 90 e seu impacto no mundo do terror é visível até hoje, a história vai além do ponto que quero trazer aqui, no entanto.

Eu, uma criança que acabava de aprender a ler e escrever, que não

tinha noção do inglês para além do red, blue and yellow já sabia todas as intenções daquele jogo comigo: me assustar, e ah como ele conseguiu isso. No momento em que o jogo começa com o protagonista quase que questionando a própria existência, tocando o próprio rosto, falando sozinho num banheiro sujo, as coisas rapidamente pioram com a cidade de Silent Hill, envolta numa névoa espessa com grunhidos desumanos como a única companhia. Suficiente dizer, na época eu não consegui completar e muito menos contemplar o que foi Silent Hill e como esse jogo de PlayStation 2 viria afetar minha apreciação pela mídia de horror.


The door that wakes
in darkness,
opening into
nightmares.

O horror de Poe, é um simples, se sustenta pela narrativa simples e construção de ritmo, mas o principal eu diria é a premissa de que nada seria mais poético do que a morte de uma bela mulher. O horror de um luto fresco e uma mente em espiral.

Minha experiência com horror na literatura é muito baseada em Poe e Anne Rice, apesar de considerar Rice muito mais angustiante, num sentido de mágoa mesmo, ela escreveu "Entrevista com o Vampiro" no auge de seu luto por sua filha, e você sente o luto dela quase que fisicamente em cada página. É uma leitura muito boa, a trama segue o titular vampiro contando para um jornalista sua jornada como vampiro nos últimos 200 anos. Lidar com as emoções e angústias do protagonista e até se ver

em sua melancolia foi a fonte do horror, além claro do existencialismo que vem de brinde com a imortalidade dos clássicos sugadores de sangue.

De maneira contemporânea houve um crescimento na busca por consumo de mídias japonesas, nesse sentido, o horror japonês tem uma grande diferença das mídias ocidentais: o horror é muito mais "aleatório". Não no sentido de minimizar a poética, muito pelo contrário, para um público ocidental muitas vezes as obras são muito mais perturbadoras.

Pense comigo, você está em sua casa, uma noite escura e um filme de terror pragmático. Pense algo como "Sexta-feira 13", por quê os personagens estão sendo perseguidos? O filme te dá essas respostas, seja pela vingança da Senhora Voorhees, ou simplesmente por serem promíscuos, filmes de terror ocidentais tem um

porquê das vítimas serem vítimas. No terror japonês por outro lado, não há o conforto do porquê os personagens passam pelo que passam.

Não vou me afastar muito da literatura, no entanto, vou abrir esse espaço pra falar de um dos grandes pais contemporâneos do terror japonês: Junji Ito. Ele tem uma extensa bibliografia, que honestamente eu recomendo ler sua bibliografia inteira, todas as suas obras são excelentes, mas aqui irei me desdobrar sobre uma que sinto que retrata perfeitamente o que torna Junji Ito único e como podemos compreender o que torna o terror japonês diferente do nosso.

Esta obra é Uzumaki, consiste em 3 volumes de mangá publicados no final da década de 90. Acompanhamos a decadência de uma cidade a loucura quando quase como uma doença, as pessoas se tornam obcecadas com espirais. Muito horror corporal e o "susto da virada de página", é um termo que uso para descrever a tensão que vem ao virar de uma página a outra, Ito é um mestre nisso, onde na página anterior ele constrói a tensão, seja com ângulos esquisitos ou mesmo uma onomatopeia fora do lugar e de repente, você encontra uma figura que um dia já fora humana.

O horror, é claro, encontra seu espaço no cinema, pessoalmente e a de maior destaque com grandes franquias de sucesso, minha mídia favorita para o horror, onde obras como "Alien, o oitavo passageiro", "Massacre da Serra Elétrica", "Babadook" e "Hereditário" se destacam na minha mente por suas narrativas e visualidade.

"Alien, o oitavo passageiro": A Ameaça do Desconhecido Lançado em 1979 e dirigido por Ridley Scott, "Alien, o oitavo passageiro" é um marco do cinema de ficção científica e terror. O filme nos apresenta à tripulação da nave espacial Nostromo, que é confrontada por uma criatura extraterrestre mortal, uma ordem direta dos superiores de não se livrar

da criatura mais cedo sela o destino dos personagens e adiciona uma camada de luta de classes ao filme. A atmosfera claustrofóbica, combinada com o design visual inovador do xenomorfo, cria um senso de suspense e medo que persiste ao longo da história. "Alien" explora a ideia de que a ameaça pode vir de dentro, com a criatura alienígena representando o desconhecido e a vulnerabilidade humana no espaço sideral. O filme equilibra habilmente momentos de tensão e horror gráfico, deixando uma marca duradoura no gênero do terror e estabelecendo o legado da franquia "Alien" como uma das mais influentes na história do cinema.

"Massacre da Serra Elétrica". Dirigido por Tobe Hooper e lançado em 1974, "Massacre da Serra Elétrica" é um filme de terror que aborda a crueldade e a loucura humana. Inspirado em "eventos reais", o filme segue um grupo de jovens que se tornam vítimas de uma família canibal liderada por Leatherface. A ambientação opressiva, combinada com a brutalidade gráfica, cria uma experiência perturbadora e visceral para o espectador. Retrata também um medo comum na época nos EUA, o medo do próximo, muito gerado pelo contexto da época onde estava havendo muitos casos de serial killers ganhando notoriedade na mídia.

"Massacre da Serra Elétrica" desafia as convenções do gênero ao

retratar o horror não apenas como algo sobrenatural, mas como algo que reside na própria humanidade. O filme explora temas como a selvageria, a loucura e a decadência social, questionando os limites entre a civilização e a barbárie, um filme que apesar de desconfortável, belíssimo.

Lançado em 2014 e dirigido por Jennifer Kent, "Babadook" é um filme de terror psicológico que explora os horrores da maternidade e a luta contra a própria mente. A história gira em torno de Amelia, uma mãe solteira que lida com a presença aterrorizante de um ser sobrenatural chamado Babadook, que se manifesta a partir de um livro infantil perturbador. O filme mergulha nas profundezas da psique de Amelia, retratando seus medos, traumas e o desafio de enfrentar a escuridão que existe dentro dela mesma. A atmosfera opressiva, os momentos de tensão crescente e a performance arrebatadora da atriz Essie Davis elevam o filme a outro nível de horror, explorando a dualidade entre o amor maternal e a angústia

avassaladora. "Babadook" se destaca por sua abordagem simbólica e metafórica, levando o público a questionar o que é real e o que é fruto da mente perturbada da protagonista.

LET ME IN!

Dirigido por Ari Aster e lançado em 2018, "Hereditário" é um filme que mergulha nas profundezas do horror familiar e da influência maligna que se estende por gerações. A história acompanha a família Graham, que lida com uma série de eventos perturbadores após a morte da matriarca. À medida que segredos sombrios são revelados e forças sinistras se manifestam, a família é lançada em um turbilhão de horror psicológico e sobrenatural.

"Hereditário" é um exemplo magistral de construção de tensão e atmosfera, com cenas impactantes e uma trilha sonora arrepiante que acentua a sensação de inquietação constante. O filme desafia as convenções do gênero, explorando

temas como a perda, a culpa, a loucura e o peso do destino. A atuação excepcional de Toni Collette, que interpreta a protagonista Annie, adiciona camadas de complexidade emocional ao filme, fazendo com que o espectador compartilhe sua angústia e desespero. "Hereditário" é uma experiência perturbadora e arrebatadora, que deixa uma marca duradoura ao nos confrontar com os terrores ocultos que podem habitar até mesmo nas famílias mais aparentemente comuns.

Tanto "Babadook" quanto "Hereditário" exemplificam o poder do cinema em explorar o horror em suas várias formas. Esses filmes vão além dos sustos momentâneos, mergulhando nas profundezas da psique humana e nos aspectos mais

sombrios da existência. Ao desafiar nossas percepções e nos fazer questionar a natureza do medo e do mal, eles nos convidam a refletir sobre nossos próprios demônios internos e a enfrentar os terrores que residem dentro de nós. Essas obras cinematográficas se destacam como marcos do gênero, conquistando seu lugar no panteão do terror contemporâneo e demonstrando o poder duradouro que o medo exerce sobre nós como espectadores.

Além do mundo do cinema, o terror também encontrou seu lugar nos videogames, como é o caso de "Darkwood" e "Little Nightmares". Os Jogos tem uma grande vantagem sobre as demais mídias de maneira em que ao invés de ser um mero espectador, o jogador é vitima e perpetuador ao mesmo tempo, já que o terror de fato só ocorre ao jogar o jogo.

"Darkwood" é um jogo de terror de sobrevivência, que se assemelha mais a um pesadelo. O jogo mergulha os jogadores em um pesadelo desolador. Ambientado em uma floresta sombria e misteriosa, o jogo desafia os jogadores a sobreviverem a criaturas aterrorizantes e a explorarem um ambiente hostil e imprevisível. A atmosfera opressiva de "Darkwood" é

aprimorada por sua estética sombria e uma trilha sonora assustadora. O jogo explora o medo do desconhecido, a solidão e a luta desesperada pela sobrevivência, oferecendo uma experiência imersiva e angustiante para os jogadores.

DARKWOOD

"Little Nightmares", por sua vez, nos leva a uma jornada sinistra e sombria pela mente de uma criança. Lançado em 2017, o jogo apresenta uma atmosfera perturbadora e uma estética visual única, repleta de elementos grotescos e macabros. Os jogadores assumem o papel de Six, uma pequena protagonista presa em um mundo distorcido e cheio de ameaças.

Em "Little Nightmares", somos confrontados com cenários opressivos e personagens assustadores, cada um com sua própria história e motivações obscuras. O jogo utiliza elementos de plataforma e quebra-cabeças para criar desafios que vão além do simples susto. A sensação de vulnerabilidade e impotência é constante, e cada passo

dado por Six é tomado com cautela, enquanto enfrentamos criaturas grotescas e nos esquivamos de perigos mortais.

Uma das grandes qualidades de "Little Nightmares" é a sua capacidade de criar uma experiência de terror psicológico, explorando temas como solidão, medo do desconhecido e a perda da inocência. Os ambientes sombrios e a trilha sonora arrepiante contribuem para a imersão nesse pesadelo infantil.

Assim como em outros jogos de terror, a interatividade desempenha um papel fundamental em "Little Nightmares". O jogador se torna parte do mundo assustador e se vê

envolvido nas situações angustiantes enfrentadas por Six. Ao controlar seus movimentos e tomar decisões, somos responsáveis pelo seu destino e, consequentemente, vivenciamos o terror de maneira mais intensa.

Ainda que cada mídia tenha suas particularidades, os videogames como "Darkwood" e "Little Nightmares" proporcionam uma experiência única de imersão no terror. A combinação de elementos visuais, sonoros e interativos cria uma atmosfera envolvente que desafia nossos medos e nos mantém à beira do desespero.

Em suma, o terror nos videogames vai além do simples entretenimento. Essas obras nos colocam no centro da ação, fazendo-nos sentir medo, ansiedade e

desamparo de maneira visceral. Jogos como "Darkwood" e "Little Nightmares" mostram como a interatividade pode potencializar o impacto emocional do horror, levando-nos a explorar os recônditos mais sombrios de nossa própria mente.

LITTLE
NIGHTMARES

Mas afinal, onde eu quero chegar com tudo isso e como isso encaixa no mundo das artes? A resposta óbvia seria que tudo que citei até agora, de alguma maneira, é arte. Mas não estamos aqui atrás de respostas óbvias, estamos?

Eu como artista, me sinto um pouco frustrada de não termos tanto cenário que trate do horror, pra mim o gênero sempre foi sobre explorar a psiquê humana e encarar o abismo que nos aguarda dentro de nós mesmos. E nesse sentido a arte mais tradicional que estamos acostumados, desempenha esse papel, de olhar para cantos que às vezes não queríamos olhar, sejam feridas sociais ou surtos psicóticos dos nossos artistas favoritos ou nossos. Mas mesmo

assim, sinto que não é realmente "assustador" e se é, tem que transcender muito as barreiras do popular pra ser reconhecido como o grande "Saturno devorando um filho", do Goya. Há no entanto, o advento da internet, esse que guarda joias nos seus cantos mais insalubres, gostaria de dar destaque pra dois artistas digitais que gosto muito e acho que capturam bem essa ideia que quero demonstrar aqui.

O primeiro é Pitch Canker, você pode encontra-lo na maioria das redes sociais como @pitchcanker. É um artista que evita falar muito sobre si, suas ilustrações são intensas e fazem uso de 3 cores: vermelho, preto e branco.

A maioria de suas obras vem acompanhada por um texto escrito pelo mesmo. Me passam um sentimento muito único de curiosidade com angústia.

Outro artista que gostaria de compartilhar com vocês é Odd Oblivion, @OddOblivion nas redes, suas artes são mais detalhadas que as de Canker, mas ainda sim, são figuras desfiguradas, derretidas. Uma sensação parecida com Junji Ito no sentido de "isso já foi humano?"

Valorize seu terror, e explore seu abismo.

hell

ISA ARTS

ISABELLA DE MATTOS